PHOBOS

NYHETSBLAD FOR ARES — kun for medlemmer

Nr. 223, onsdag 26. august 1998



REDAKSJONELT

Det kan være så mye å klage på når det gjelder ting som skjer (og ikke minst det som ikke skjer) på Ares, men la oss nå denne gangen heller se på noe av det positive ved situasjonen: En ting som i hvert fall har forbedret seg ganske kraftig i vår kjære forening det siste drøye året, er tilbudet til brettspillerne. Det å satse på kartskap har vært en meget fornuftig investering. Muligheten til å sette vekk spillbrett fra onsdag til onsdag har gjort det mulig å komme igang med en hel rekke brettspillkampanjer, og t.o.m. å sluttføre noen av dem, mer eller mindre! Vi regner vel ikke at tilbudet er perfekt, akkurat -- bl.a. burde det vel helst også være mulig å låse skapene, siden det tross alt også finnes andre brukere av lokalene. Men dette får vi komme tilbake til etterhvert; la oss bare få fastslå at om det skulle la seg gjøre å få en like stor relativ økning i antall rollespillere som i antall brettspillere fra utgangspunktet i mars-april 1997, så ville vi faktisk få det trangt på Felleshuset!

Brettspillkampanjene som florerer har jo også etterhvert gitt seg utslag i at man forsøker stadig nye spill. Ikveld er det visstnok meningen å prøve ut noe helt nytt, 1. Verdenskrigsspillet *"The Great War"*, GR/Ds versjon av den konflikten på mer eller mindre *Europa*-systemnivå! Rune Mortensen har skaffet spillet og propaganderer & verver for det, og det lot sist onsdag til å være opptil en rekke ~~masochister~~ rekrutter som er villige til å drive skyttergravskrig "så lenge det måtte være nødvendig", for å sitere en represetant for den allierte overkommandoen. Vi ser frem til rapporter om 1-hex offensiver i Flandern og gigantiske sjøslag der partene tuller seg bort i tåka...

Ellers må vi også få nevne at *War in Europe*-kampanjen ble offisielt avsluttet sist onsdag, med at Aksemaktene ga opp i cycle 9/41 eller deromkring. Kanskje vi kan vente oss en nærmere rapport i neste nummer? Den enda mer langvarige Fire in the East-kampanjen som begynte sist vinter (med Fred Førde, Marius Skattebo og Thomes Refsdal som tyskere og Tron Ljødal, Johannes Berg etc. som sovetmaktens tapre forsvarere) ruller derimot videre, og selv om man nå har nådd frem til november 1941, og det meste har gått i dass på nordfronten, nekter Den Røde Armé å gi seg. Vi skulle også tro at begge de aktive kamnpanjene har bruk for nye interesserte, mens Johannes faktisk truer med å begynne med nye *War in Europe*-prosjekter eller andre gamle monsterspill!

AVALON HILL, 1958-98

Full dekning i neste nummer!

EX CATHEDRA

Spalten til *Johannes H. Berg* (formann Ares/Bjølsen, administrator for Arcon)

Det er bare å beklage at det har vært en del uregelmessigheter med PHOBOS over de siste månedene. Det er ikke alltid like lett å holde utgivelsestakt og entusiasme på topp: En av de tingene vi har savnet, er jo nye bidragsytere. Nå har vi kjørt den siste av Jan Erik Storebøs "Storland"-fortellinger som føljetong, og epilogen hans kommer i dette nummeret. Vi håper selvsagt gjerne på flere bidrag fra Storebøs produktive fantasi, men han har selv sagt at ny produksjon vil være avhengig av en viss respons fra leserne, og jeg vet ikke om han har fått det...

Uansett er det jo ikke forsvarlig å være helt avhengig av bidrag fra en enkelt skribent for å fylle opp spaltene her i bladet. Vi skal gjøre så godt vi kan for å komme med flest mulig relevante innslag, men det er slett ikke alltid at inspirasjonen er over oss. Nå er det jo gått akkurat så lang tid siden ARCON at det kan være grunn til å gå i gang med arbeidet med spillfestivalen vår igjen, men all erfaring tilsier at det vil gå en stund utpå høsten før en ny komité er konstituert og aktiv igjen.

Stoff om ARCON vil du selvsagt få først her i PHOBOS, og det samme gjelder nok nytt om NSSF/IMAGONEM og andre ting som spillinteresserte forhåpentligvis er tent på å få høre mer om. Spillforbundets videre skjebne vil sannsynligvis avhenge av at man får gjort noe med det nå utover ettersommeren/tidlig høst, og skal det bli noe nytt IMAGONEM er man helt sikkert avhengig av å konstituere en ny redaksjon. Det er ikke så greit å si hvordan noen av delene vil gå, men vi for vår del tror at norsk, organisert spillhobby er midt oppe i en helt kritisk situasjon, som kan avgjøre hvordan det skal gå i mange år fremover. Blir det ikke tilstrekkelig oppslutning om hobbyen, så blir det i hvert fall vanskeligere for oss alle å finne noen å spille med.

Ares som forening har jo også hatt sine større og mindre problemer, men jeg tror nok at dette bare er en del av et større kompleks, som bidrar til en men alemn krise. I senere nr. av PHOBOS skal vil forsøke å komme tilbake til dette i detalj, både angående hva krisen består i, og hva som kan gjøres for å komme ut av den igjen. Det er noen ikke bare her til lands at det er spennende saker i gang, gamle, etablerte virksomheter som vakler, osv.; da Herman ellingsen og undertegnede var i Statene på verdens-sf-kongressen nylig, kom det jo be¨skjed om at selveste ***Avalon Hill*** er blitt kjøpt opp av den digre leketøysprodusenten Hasbro, og skal "slaktes" uten videreføring av spilldesign, bare for sin backlist med gamle spill.

Svært trist, om det er sant. Følg med i PHOBOS for flere nyheter!

Johannes H. Berg

PHOBOS

Medlemsblad for Ares — forening for simuleringsspill

Redaksjon:

Johannes H. Berg, Herman Ellingsen, Trond Jansen

Utkommer til hver 2. og hver 4. onsdag i måneden (unntatt desember, da vi hopper over romjulen...)

STORLAND -EPILOG

av Jan Erik Storebø

Nå er jeg endelig ferdig med historiene fra Storland. det vil si, det blir kanskje en historie fra fortiden derfra. En historie om Wor. Men la oss glemme det nå. Uansett er jeg ferdig med Storland i den tiden jeg har skrevet om. Det ble fire historier, flere enn jeg trodde. Men det ble langt færre sider enn jeg trodde. Kanskje like greit det. Jeg har andre ting å skrive, dessuten har jeg følelsen av at historiene ikke fikk den aller største oppslutning. Men jeg er tross alt ikke utakknemlig. TROSS ALT! Unnskyld jeg kunne ikke dy meg. Noen ganger er det gøyalt å more seg over den norske gramatikken, særlig når man tenker på ting som Norsk Språkråd. Poenget var egentlig at jeg, før jeg har fått publisert noe noe annet sted, må være takknemlig over hvor jeg kan publisere. Historiene startet som en reaksjon på noen fantasy – bøker jeg leste. Det var i de tider da R. Jordan, D. Eddings og T. Brooks nettopp hadde blitt publisert på norsk. Jeg mente, etter å ha lest dem, at jeg også kunne skrive fantasy. Jeg hadde rett. Det viste seg også at det var enklere å skrive enn det meste annet jeg skriver. Det tok kun cirka en time per side, direkte skrevet inn på helvetesapparatet. Men jeg merket også at jeg skrev mye mindre sider enn jeg trodde jeg skulle. Alle historiene er til sammen på knapt 35 sider. Dette var tross alt en skuffelse. Men ellers er jeg fornøyd, og jeg kommer til å skrive hvorfor (selv om jeg ikke tror at en eneste i Ares leser dette. Dette er vel mer å skrive ut frustrasjonen til en håpløs forfatter). "Ferden mot Sess" som den ble hetende, var den enkleste. Men den tapte seg skikkelig mot slutten. Faktisk så mye at jeg trodde at en fortsettelse skulle bli helt håpløs. "Ferden mot Sess" gikk slettes ikke opp mot forventningene, men tok til gjengjeld fantastisk liten tid (proporsjonalt). Den vanskeligste personen å skrive om var Tris. Hans alltid nedtrykte vesen ble mye i lengden. Han passet ikke helt til de andre vitale vesnene. Raz overtok en rolle som egentlig ble tildelt en salamandermann. Han døde som følge av logikk. I den kampen følget møtte, følte jeg rett og slett at det var urealistisk at de skulle komme fra det uten skrammer. Og en skadet person ville hindret følget mer enn en død. I alle historiene foretrakk jeg død fremfor skadet. Det forklarer vel brutaliteten. I historiene enten døde man, eller kom uskadd fra hva det nå skulle være. Først rundt halvveis, eller hvor det nå blir, bestemte jeg meg for en oppfølger. Det var i forbindelse med Gabars død og Samas fortid. Først da ble jeg enig med meg selv om en rød tråd, som er veldig typisk for fantasy. Eller for å si det bedre : en rød LEDEtråd. Først på slutten skulle folk skjønne poenget med ledetrådene. Slik gikk det ikke helt. Ledetrådene ble dessverre avslørt lenge før den tid. "Konger og kriger" startet den egentlige trilogien. "Ferden mot Sess" var og ble bare en introduksjon. For de tre følgende historiers vedkommende hadde den bare et viktig element i seg : Gabars død (og for så vidt krigen. Men det ble aldri noe viktig poeng i historien). "Konger og kriger" ble en forbløffende selvstendig historie. Den befant seg på et helt annet nivå. Her var det snakk om krig og politikk. Denne gikk over forventningene. Den ble også lenger enn jeg trodde. Minuset var at det avgjørende slaget ble en smule fortvilende ut i fra historiens holdepunkt : strategi. Ja, strategien i krigen som førte til de forskjellige utfallene var historiens store poeng. Ellers skulle historien bare bæres videre. "Kriger og intriger" ble derimot en ny skuffelse. Den skulle skildre geniale intriger, som var denne historiens hovedpoeng. Men dessverre. Historien manglet geniale intriger som følge av mangelen på genialitet hos forfatteren. Det vil si : jeg fant rett og slett ikke opp geniale intriger. Ellers var historien grei nok. Den siste historien, "Krystallet" skulle være inspirert av grøssere. Den skulle skildre usikkerheten og mordene på klosteret på en skremmende måte. Ikke misforstå meg, jeg ventet aldri noe grøss.

Men det skulle i det minste virke som en skremmende situasjon å være i. Men her stanset jeg før trettheten skulle utbre seg for mye. Å lese om mord etter mord ville rett og slett være for kjedelig. Derfor sørget jeg heller for at det ble en kort affære. Når det gjelder slutten må jeg si at jeg alltid pleier å velge den slutt som passer seg, som er mest realistisk. Med tanke på Melins tap ville det være urealistisk om han gikk rundt hoppende glad. Jeg har hatt mye erfaring med urealistisk lykkelige endinger. Ellers er vel ikke mer å si. Håper dere forsto mer hvordan en forfatter tenker (ja, jeg vet) og skjønte hvordan historiene ble skapt må. Ellers er det bare å be om at dere likte historien.

The Great War Standard Rules

An Introduction to *The Great War*

The Great War is a game series covering World War I on all fronts, 1914-1919, as well as the Balkan Wars of 1912-13, and the Russo-Polish war of 1919-20. Games in the series are:

March To Victory (West Front, 1914-16)	TGW I
Over There (West Front, 1916-19; and the war in Africa)	TGW II
Bloody Eagles (Russian & Romanian Fronts, and the Russo-Polish War)	TGW III
Balkan Web (Serbia, Salonika, Gallipoli, Middle East, Caucasus, & Mesopotamia Fronts; and the Balkan Wars)	TGW IV
Dreadnought (The Naval War, Grand Strategy, & Production)	TGW V

The Great War standard rules link the individual games in the *The Great War* series, creating a simulation of World War One at division level, using consistent unit strengths and interlocking maps. Each individual game in *The Great War* series deals with a specific theater or campaign in detail. To provide detailed historical accuracy or playability, individual games may use additional specialized rules.

Dedication

To all the individuals responsible for the *Europa* series of games (from which many of the concepts in *The Great War* are derived), especially John Astell.

Standard Rules Credits

Design: Eric Pierce and A. E. Goodwin.
Development: A. E. Goodwin and Eric Pierce.
Special Design/Development Assistance: Carl Tuisku and Rich Velay.
Production/Graphic Design: Winston Hamilton.

Contacting GRD

The Great War is published by:

Game Research/Design
P.O. Box 591
Grinnell, Iowa 50112

vox: 800-236-7442
fax: 515-236-6666
e-mail: euroboss@netins.net

Limited Warranty

If upon original purchase of this game you find any component damaged or missing, write to GRD for a free replacement component. You must contact GRD within 60 days of purchase and, if possible, include a copy of your purchase receipt. If you are reporting a damaged component, please return it so we can see what went wrong in order to prevent the problem from occurring.

If You Have Rules Questions

We've gone to great lengths to make the rules complete, correct, and clear. We may not always achieve perfection, however. If you have a question on the play of the game or any comment about the game, let us know at GRD.

- *By Mail:* Address your envelope Attn: Rules Court TGW" and mail it to Game Research/Design. Please include a self-addressed stamped envelope for return mailing.
- *E-Mail:* Include "Rules Court - TGW" in the subject line of your posting.

Cite the game and rules number to which each question applies. If possible, frame your questions in a "yes/no" or multiple choice fashion, so that we can answer them quickly. (Questions on the *design* of the game may be answered only if time and resources permit.)

The Great War Newsletter. . . and More!

If you like this game in *The Great War* series, ask us for our catalog and check out *The Great War* Newsletter. The newsletter features game articles, scenarios, and historical insights into *The Great War* series of games. Request a catalog and information on how to subscribe to the newsletter by writing to the address shown above.

If you like *The Great War* series, then check out GRD's two other series: *Europa*, World War II in Europe; and *Glory*, World War II in the Pacific and Asia. Contact GRD for details.

NYTT 1. VERDENSKRIGSSPILL!
Prov det på Ares!!!